IM-DOL-GMSP-FRA

SUPER MARIO SUNSHINE™

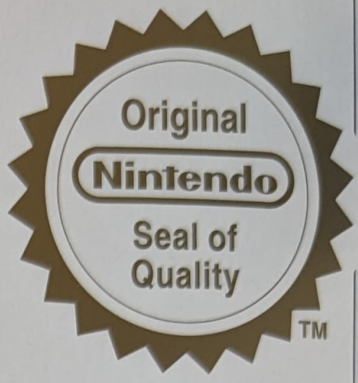
NINTENDO GAMECUBE™

MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1620747 M (09.02)

[0102/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque SUPER MARIO SUNSHINE™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre système Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et la hotline. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPAREMENT.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
LES TERMES « DOLBY » ET « PRO LOGIC », AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATIES. FABRIQUE SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATIES.
© 2002 NINTENDO.

SOMMAIRE

Bienvenue sur la merveilleuse île Delfino ! 4

Les vacances de Mario tournent mal 6

Utiliser la manette 8

Commencer à jouer 10

A propos de l'écran 12

Les déplacements de Mario 14

Les objets sur l'île 27

Comment jouer 28

Conseils aux voyageurs en difficulté 30

Produit par l'office de tourisme de l'Ile Delfino

Bienvenue sur la mer

L'heure est venue pour J.E.T et moi de briller !

Tu veux savoir ce qu'est l'Ile Delfino ?

Que peut faire Mario sur l'île ?

Je suis J.E.T.

La Mission de Mario

Les Soleils

rveilleuse Ile Delfino !

C'est un petit coin de paradis regorgeant de soleil à visiter absolument pendant vos vacances, bien sûr !

Cette nouvelle aventure de Mario est pleine d'action ! Mario court, nage, glisse et saute contre les murs pour aller toujours plus haut. Equipé de J.E.T sur son dos, Mario arrose ses ennemis, résout des mystères et s'envole même dans les airs ! Oh, et Yoshi fait également partie de l'aventure ! Alors en selle !

Pour en savoir plus sur les déplacements de Mario Pg. 14

Pour en savoir plus sur J.E.T Pg. 20

Pour que tout rentre dans l'ordre sur l'Ile Delfino, Mario va devoir nettoyer, éclaircir des mystères et vaincre des ennemis pour rassembler les Soleils éparpillés. Il lui faudra également découvrir qui se cache derrière le mystère du M !

Pour en savoir plus sur la façon de jouer Pg. 28

Les vacances de Mario tournent mal

Fermez les yeux et imaginez... la tiédeur apaisante de la lumière du soleil et la douceur du bruit des vagues venant se briser sur le sable... et au-dessus, les mouettes volant dans un splendide ciel bleu. C'est l'Ile Delfino.

Loin du tumulte et de l'effervescence du Royaume Champignon, l'île brille tel un diamant dans les eaux des mers du sud.

Mario et Peach, accompagnés de plusieurs Toad, sont venus sur l'Ile Delfino pour se détendre et se reposer. C'était tout du moins ce qu'ils avaient prévu... mais en arrivant sur place, ils se rendent vite compte que les choses ne vont pas se passer comme prévu...

D'après les insulaires, le responsable de tout ce désordre a un gros nez rond, une épaisse moustache et une casquette...

Quoi ? Mais... c'est la description de Mario ?!

Mario

Pianta **Noki**

Habitants de l'Ile Delfino

« Qui peut bien se cacher derrière cette mystérieuse apparence ? Il ressemble exactement à Mario ! »

Les insulaires prétendent que toutes les dégradations de Mario ont pollué l'île et que les Soleils, leur source d'énergie, ont disparu.

Accusé à tort, Mario a promis de nettoyer toute l'île, mais... comment ?

Pas de panique ! J.E.T, la dernière invention de Tastroff Science, Inc. est là pour aider Mario à nettoyer l'île, à affronter les méchants et lui procurer la buse appropriée à chaque situation difficile.

Mario pourra-t-il nettoyer l'île, attraper l'imposteur et surtout, pourra-t-il être lavé de tout soupçon ? L'heure est venue pour Mario de se lancer dans une nouvelle aventure !

Princesse Peach
Princesse du Royaume Champignon

Papy Champi
Intendant de Peach depuis toujours

Toad
Fidèle compagnon de Peach

Utiliser la manette

Contrôle de la caméra

Pg. 15

Bouton L

Centrer la caméra derrière Mario.

Stick C

Changer la position de la caméra.

Pivoter

Zoom avant

Zoom arrière

Bouton Y

Fixer directement la caméra au-dessus de l'épaule de Mario. Appuyez sur Y pour revenir à une vue normale.

Bouton Z

Carte

Pg. 29

START/PAUSE

Mettre le jeu en pause.

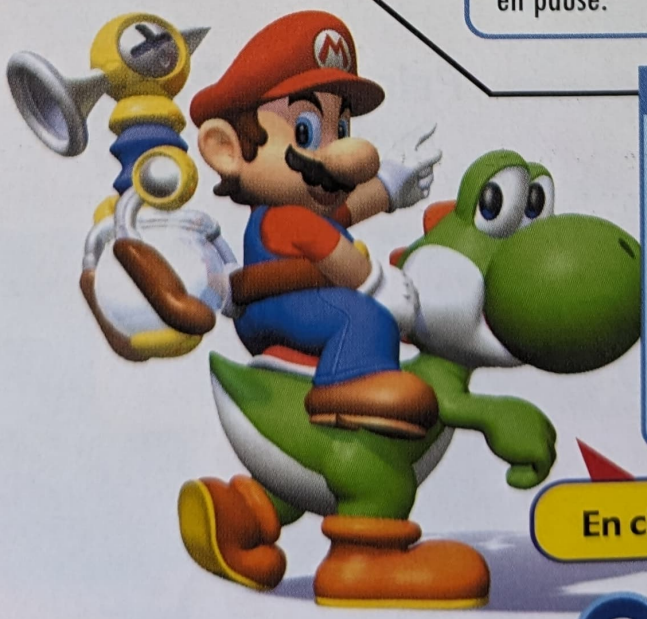
Pg. 13

Stick directionnel

Déplacer Mario

Contrôlez la vitesse en modifiant l'angle d'inclinaison.

Pg. 14



En chevauchant Yoshi Pg. 25

Bouton R

Utiliser J.E.T

Buse d'arrosage **Arroser**

S'arrêter et lancer de l'eau !
Appuyez à fond sur R tout en utilisant pour diriger le jet d'eau.

Courir et lancer de l'eau !
Appuyez légèrement sur R et utilisez pour vous déplacer.

Bouton X **Changer de buse**

Aérobuse **Planer**

Appuyez sur R tout en utilisant pour vous diriger.

Pour plus d'informations sur les buses Pg. 20

Quand le réservoir est vide, trouvez un point d'eau et remplissez-le avec R.

Bouton A **Sauter, nager plus vite**

Pg. 16

Charge au Sol A + L

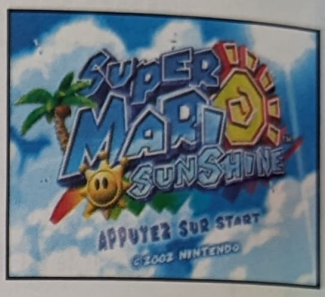
Bouton B **Parler, ramasser, plonger**

Pg. 18

Glissade + B

Commencer à jouer

Veuillez insérer le disque de jeu Nintendo GameCube et une Memory Card (carte mémoire) Nintendo GameCube (vendue séparément) dans la console, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. Une fois sur l'**écran titre** de SUPER MARIO SUNSHINE, appuyez sur START/PAUSE pour accéder à l'**écran de sélection de fichier**.



Commencer une partie

Insérez la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A et suivez ensuite les instructions à l'écran pour créer un fichier de jeu. Appuyez sur A pour valider vos choix.

Ecran de sélection de fichier

Choisir

A Sauter pour valider

- **Débuter une partie**

  Utilisez pour sélectionner un fichier et appuyez sur A.

  Sélectionnez COMMENCER sur le menu et appuyez à nouveau sur A.

- **Continuer une partie sauvegardée**

  Si vous sauvegardez la partie à laquelle vous jouez, vous pourrez la continuer à tout moment en choisissant le fichier contenant les données sauvegardées.

A propos de la sauvegarde Pg. 13

- Pour sauvegarder des données de jeu, au moins **sept blocs libres** sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A sont nécessaires.
- Une fois une partie sauvegardée, vous pouvez la reprendre quand vous le voulez là où vous vous étiez arrêté. Assurez-vous que la Memory Card (carte mémoire) contenant les données sauvegardées de votre partie de SUPER MARIO SUNSHINE est correctement insérée dans le Slot A.

- Veuillez vous reporter au manuel d'instructions Nintendo GameCube pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Copier des données sauvegardées

Sur l'**écran de sélection de fichier**, vous pouvez COPIER ou EFFACER des données sauvegardées. Sélectionnez le fichier contenant les données sauvegardées que vous voulez utiliser et sélectionnez ensuite COPIER ou EFFACER sur le menu qui apparaît et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

- Une fois les données sauvegardées effacées, vous ne pouvez plus y avoir accès. Faites attention lorsque vous effacez des données.

SCORE

Choisissez un fichier qui contient des données sauvegardées et sélectionnez SCORE dans le menu. Choisir SCORE vous permet de vérifier le nombre de pièces et de Soleils que vous avez jusque-là collectés. (☞ Pg. 27)

OPTIONS

Sur l'**écran de sélection de fichier**, choisissez OPTIONS pour modifier les paramètres de jeu suivants. Utilisez pour sélectionner un paramètre et A pour le modifier.

VIBRATION

Activer (MARCHE) ou désactiver (ARRET) la fonction vibration intégrée.

SON

Modifier les paramètres de son du jeu, en choisissant entre STÉRÉO, MONO ou SURROUND.

SOUS-TITRES

Activer (MARCHE) ou désactiver (ARRET) les SOUS-TITRES.

LANGUE

Vous permet de sélectionner la langue dans laquelle vous voulez jouer.

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console Nintendo GameCube. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

A propos de l'écran

Soleils collectés

Pièces bleues collectées

Pièces collectées

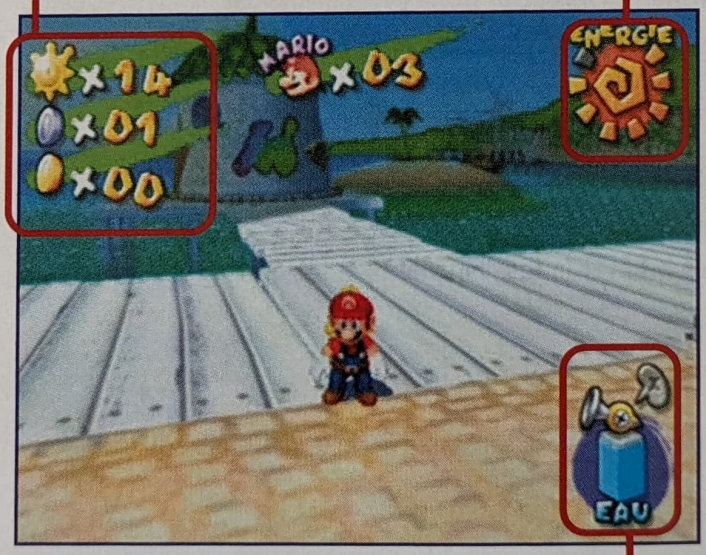
Retrouvez les Soleils pour passer dans d'autres niveaux.

Ramassez les pièces pour gagner des vies. Les pièces bleues sont très rares.

Pg. 27

Energie

Si Mario se blesse, sa jauge d'énergie diminue. Lorsque sa jauge d'énergie atteint zéro, il perd une vie. S'il perd toutes ses vies, la partie se termine.



NOTE !

Pour récupérer de l'énergie...

...ramassez des pièces ou d'autres objets.

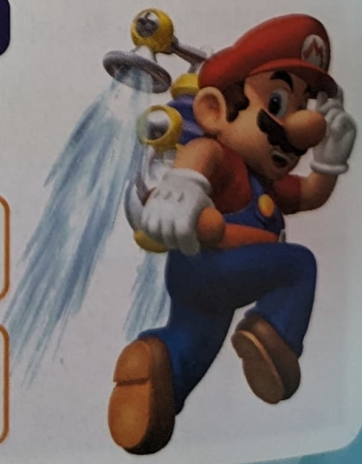
Réserve d'eau de J.E.T

Regardez ici pour savoir quelle buse (Pg. 20) est utilisée et connaître la quantité d'eau restante dans le réservoir.

Changer de buse X

Remplir le réservoir

Dans l'eau, appuyez sur R.



Fenêtre Astuce

De temps en temps, J.E.T vous donnera quelques astuces très utiles pour avancer dans le jeu. Ne passez pas à côté !

Ecran de pause et sauvegarde

Appuyez sur START/PAUSE au cours d'une partie pour mettre le jeu en pause.

CONTINUER

Choisissez cette option pour reprendre votre partie.

SAUVEGARDER

Sauvegardez depuis l'**écran de pause** ! Vous pourrez sauvegarder une partie à chaque fois que vous aurez accès à l'**écran de pause**.

SORTIR DE LA ZONE

Vous pouvez sortir de la zone dans laquelle vous vous trouvez et retourner à la Place Delfino.

Vies de Mario

Intitulé de l'épisode

Ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire), n'appuyez pas sur le bouton POWER ou sur le bouton RESET lors d'une sauvegarde. Cela pourrait entraîner l'effacement des données sauvegardées ou engendrer des dommages sur la Memory Card (carte mémoire) ou sur la console.

Les déplacements de Mario

Un pas à la fois

Marcher, courir

Poussez dans n'importe quelle direction.

Poussez légèrement le Stick directionnel pour marcher, à fond pour courir.

Lorsqu'il n'y a pas beaucoup d'espace, regardez bien où vous marchez !

Marcher en crabe

L +

Dans l'eau

Nager

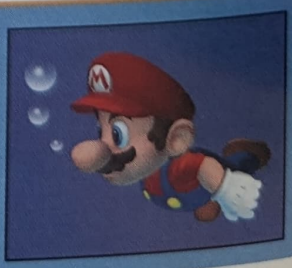
Poussez dans n'importe quelle direction.

Appuyez sur A de façon répétée pour nager plus vite.

Plonger B

Appuyez sur A de façon répétée pour revenir à la surface.

Reprenez de l'oxygène avant que la jauge d'énergie n'atteigne zéro, ou sinon...

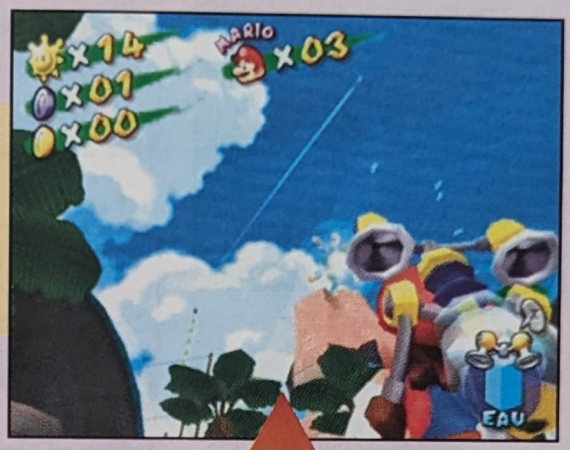


NOTE ! Contrôle de la caméra

Changer la position de la caméra peut vous permettre d'avancer plus confortablement et plus rapidement dans le jeu. Alors soyez courageux et testez la caméra pour voir SUPER MARIO SUNSHINE sous de nouveaux angles.

Utilisez pour regarder autour de vous.

Appuyez sur Y pour vous fixer à un endroit et regardez tout autour avec . Essayez de regarder dans toutes les directions pour découvrir des choses inattendues. Appuyez de nouveau sur Y pour revenir à une vue normale.

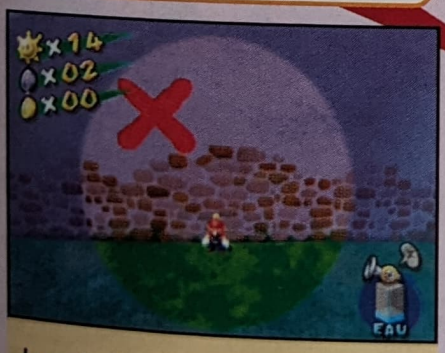


Vue subjective Y

L **Centrer la caméra derrière Mario.**

Faire pivoter la caméra tout autour de Mario.

Zoom avant ou Zoom arrière



Lorsqu'un bâtiment cache la vue de la caméra, l'affichage apparaîtra comme ceci.

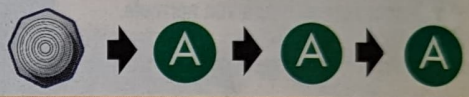
Fonctions du bouton A

Sauter A

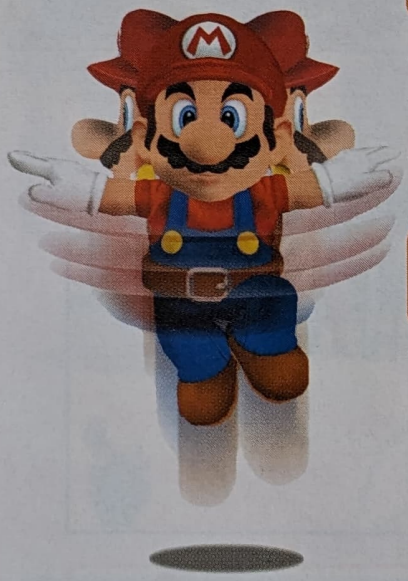
NOTE !

Vous pouvez vaincre certains ennemis en sautant dessus !

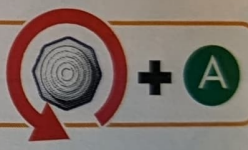
Triple Saut



Sautez en courant et sautez à nouveau au moment de la réception. Le troisième saut sera un super salto avant avec réception au sol !

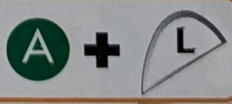


Attaque en Vrille

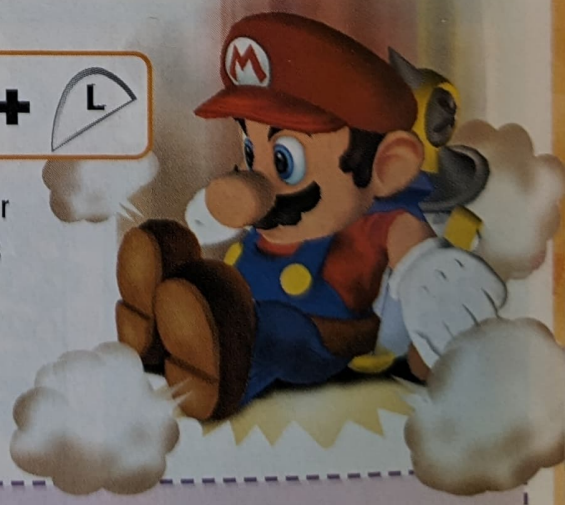


Déplacez en formant un cercle complet et appuyez sur A pour faire une Attaque en Vrille dans les airs.

Charge au Sol



Appuyez sur L au milieu du saut pour venir vous écraser sur les ennemis ou les tonneaux et leur causer de sérieux dommages.

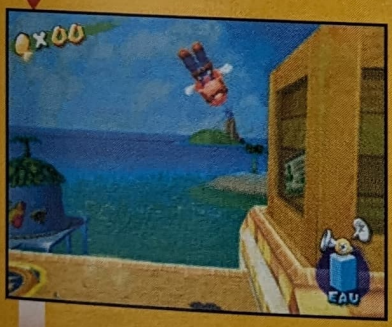


NOTE ! Si vous tombez d'endroits très élevés, essayez de faire une Charge au Sol avant d'atterrir sur le sol.

Roue ← + → + A

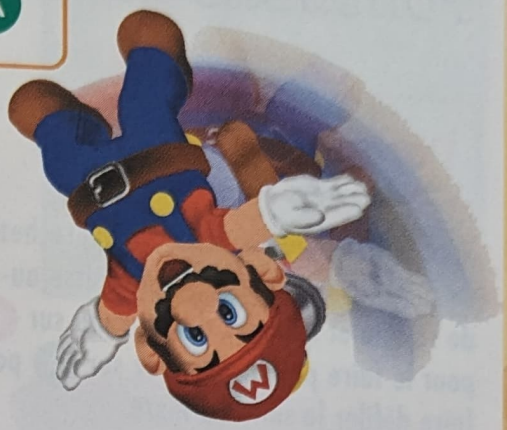
Ce saut est très pratique pour atteindre des endroits auxquels vous ne pouvez pas accéder avec un saut normal ou pour éviter les ennemis de taille importante.

Dans ce cas, partez face au mur et poussez vers la gauche.



Ramenez immédiatement vers la droite et appuyez sur A.

C'est gagné !

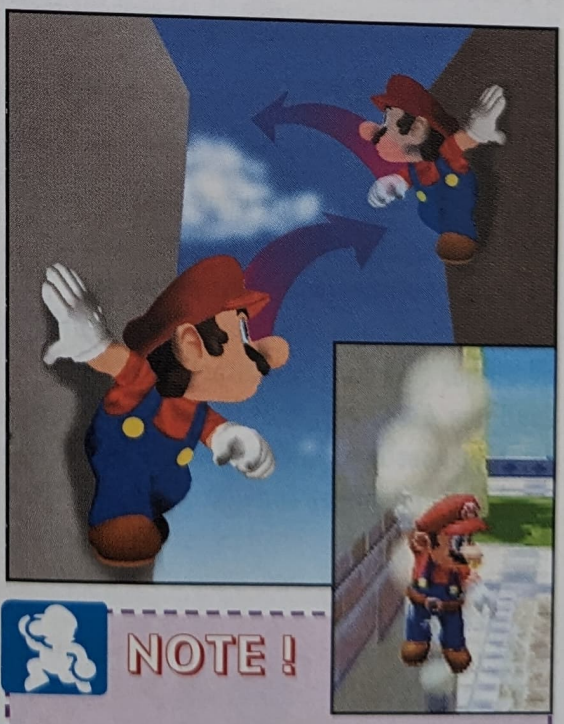


Rebondir sur un mur

Sautez contre un mur

A → A → A...

Sautez vers un mur et sautez à nouveau dès que Mario touche le mur. Faites plusieurs rebonds de suite entre deux murs pour prendre de plus en plus de hauteur.



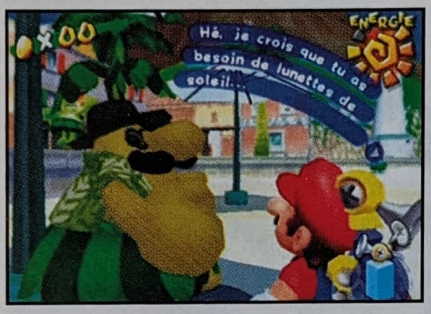
NOTE !

N'abandonnez jamais ! Essayez d'appuyer sur A même en tombant le long d'un mur !

Fonctions du bouton B

Parler B

Pour parler à un personnage, approchez-vous de lui, attendez que B apparaisse au-dessus de sa tête et appuyez de nouveau sur B pour le faire parler. Appuyez sur A pour faire défiler la suite du texte.



Porter

Ramassez des objets avec B.

Lancer

Visez avec et lancez avec B.

Appuyez sur B lorsque vous vous trouvez près d'un objet pouvant être porté, comme un fruit ou un tonneau. Pour porter des objets tout en vous déplaçant, il vous suffit de diriger dans une direction et de continuer à avancer. Pour lancer un objet, orientez-vous dans la direction voulue avec et appuyez sur B.

NOTE ! Les fonctions diffèrent selon les endroits.

Tirer Attrapez avec B et dirigez pour tirer.

Ouvrir des portes B.

Attaquer en vol

A + B

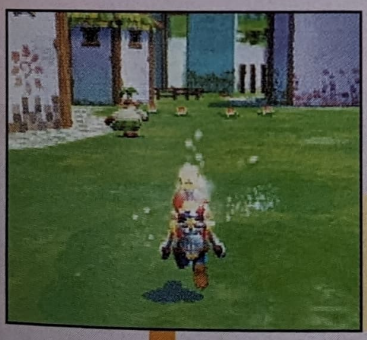
Appuyez sur B pendant un saut pour voler et atterrir la tête la première sur vos ennemis.

Glisser

+ B

En courant, appuyez sur B pour plonger la tête la première et glisser. Sur les zones recouvertes d'eau, maîtrisez la direction de la glissade avec .

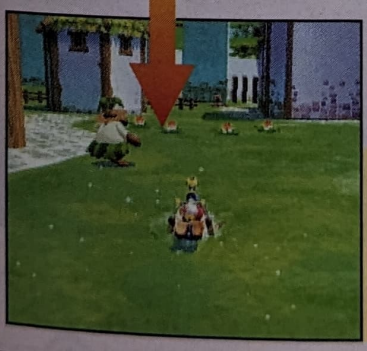
NOTE !



Glisser plus facilement !

Voilà une technique qui permet à Mario de glisser sur tous les terrains.

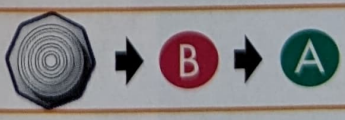
Appuyez légèrement sur R et poussez pour envoyer de l'eau droit devant vous quand vous courez.



J.E.T Pg. 20

Appuyez immédiatement sur B pour plonger et glisser le long de la surface humidifiée ! Maîtrisez la direction de la glissade avec .

Salto Avant



Lorsque vous glissez, appuyez sur A pour réaliser un Salto Avant. Cette technique est parfaite pour se remettre rapidement sur ses pieds.

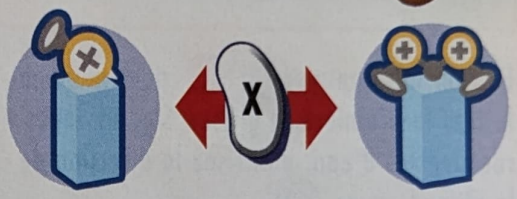
J.E.T

Les différentes buses de J.E.T

Au début de votre partie, J.E.T est équipé de ses deux buses de base : la buse d'arrosage et l'Aérobuse (☞ Pg. 22). Les utilisations de J.E.T varient en fonction de la buse utilisée.

Changer de buse

Changez de buse avec X.



Buse d'arrosage

Cette buse est disponible au début du jeu.

Utilisez J.E.T pour arroser vos ennemis et pour nettoyer les graffitis. Que se passe-t-il quand d'autres choses se retrouvent mouillées ? A vous de le découvrir !

Arroser

Maintenez R pour envoyer de l'eau.

- Le jet d'eau est continu pendant quelques instants.

Utilisez pour diriger le jet d'eau.

Arroser en courant

Appuyez légèrement sur R et poussez pour vous déplacer.

Cette technique est très utile sur de larges surfaces.

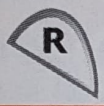
Cibles difficiles

Passez en vue subjective pour viser plus facilement les cibles difficiles.

Arrosage en vue subjective

Appuyez sur Y + R.

Arrosage tourniquet



Arrosez des zones complètes avec cette technique.

Sautez et arrosez en même temps !

Appuyez sur R en sautant, ou appuyez sur A en arrosant. Associez ce mouvement au Saut en Vrille pour arroser dans toutes les directions !

Flip-flap

R + A

Appuyez sur A en arrosant pour réaliser un Flip-flap.

NOTE !

Diriger la buse de haut en bas

Arroser latéralement

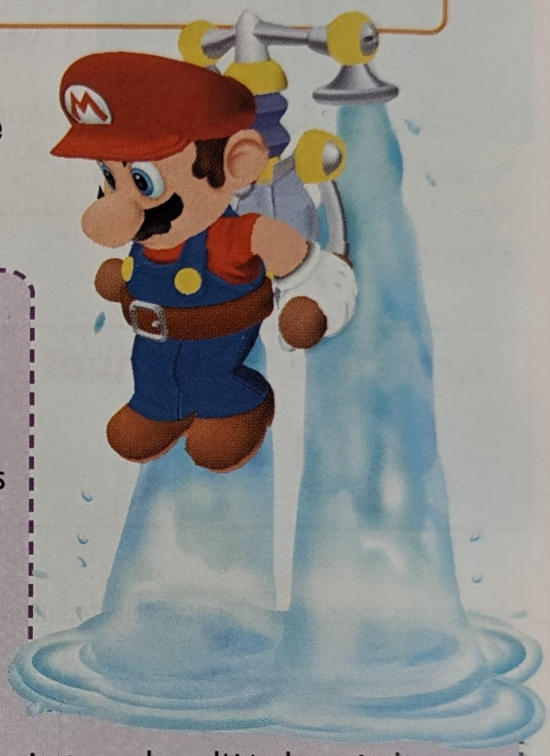
Utilisez L + ↔ tout en maintenant enfoncé R.

Aérobuse

Cette buse est disponible au début du jeu.

Planer — Maintenez R enfoncé et dirigez-vous avec .

Maintenez R enfoncé pour pouvoir planer pendant quelques instants. Faites-le pendant un saut pour pouvoir planer encore plus haut.

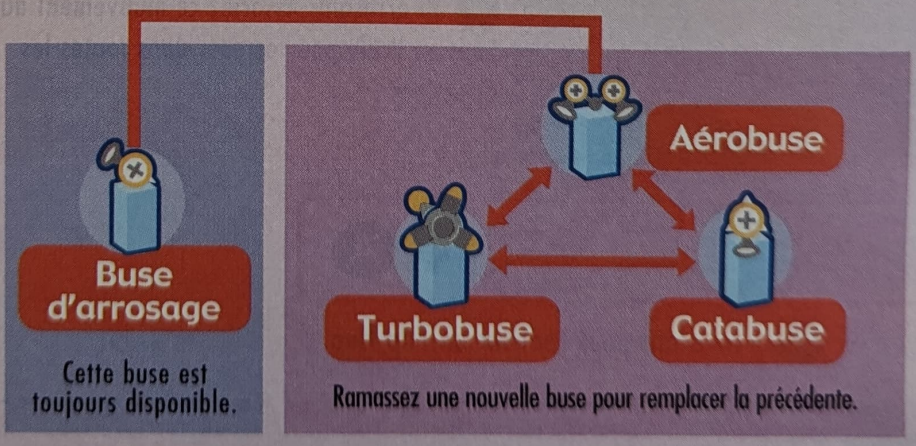


NOTE !

Deux buses à la fois...

En parcourant l'île, vous découvrirez des boîtes contenant des buses différentes. Au début du jeu, vous ne pourrez ouvrir qu'un seul type de boîte. Les boîtes translucides seront disponibles par la suite.

La buse que vous trouvez dans une boîte vient remplacer l'Aérobuse. La buse d'arrosage reste toujours disponible.



- Pour retrouver l'Aérobuse, partez à la recherche des boîtes correspondantes à l'endroit où vous vous trouvez.
- En retournant à la Place Delfino, J.E.T retrouve automatiquement la buse d'arrosage et l'Aérobuse.

Catabuse

Décollage ! Maintenez R enfoncé.

Vous pourrez utiliser la Catabuse directement après l'avoir sortie de sa boîte. Maintenez R enfoncé pour la charger, et préparez-vous à partir dans les airs dans une explosion de vapeur.

Turbobuse

Go ! Maintenez R enfoncé pour filer comme l'éclair.

Vous pourrez également utiliser la Turbobuse directement après l'avoir sortie de sa boîte. Maintenez R enfoncé pour la charger, et accrochez vous à la manette ! Cela fonctionne aussi dans l'eau.
Appuyez sur A pendant votre course pour réussir à atteindre des endroits inaccessibles.

NOTE ! Remplissez-moi ! Appuyez sur R depuis un point d'eau.

J.E.T ne fonctionne que lorsqu'il reste de l'eau dans son réservoir. Assurez-vous de vérifier le niveau d'eau de J.E.T en bas à droite de l'écran. Remplissez-le avant qu'il ne soit complètement à sec.

Mouvements spéciaux

Sauter et s'accrocher Appuyez sur A près d'une corde ou d'un rebord.

Escalader ou A

Relâcher Appuyez sur B

Marchez prudemment quand vous vous déplacez sur des cordes !

Se suspendre Sur une corde, appuyez sur B.

Saut Tourbillon

Appuyez sur R lorsque vous êtes suspendu à une corde pour vous mettre à tournoyer. Appuyez sur A pour lâcher la corde.

Utilisez le Saut Tourbillon pour atteindre des endroits inaccessibles !

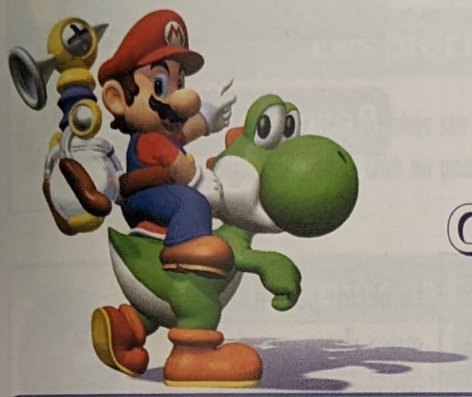
S'agripper Utilisez A pour sauter sur des arbres ou des grillages.

Retourner les grilles Appuyez sur B sur une grille.

Yoshi !

Trouvez un œuf de Yoshi et rapportez-lui un fruit pour le faire éclore.

En selle !
Appuyez sur A près de Yoshi pour monter dessus.



Comment utiliser Yoshi

Attaque Rodéo A + L

Cracher du nectar de fruit R

Descendre X

Sauter A

Se déplacer

Avaler des ennemis ou des fruits B

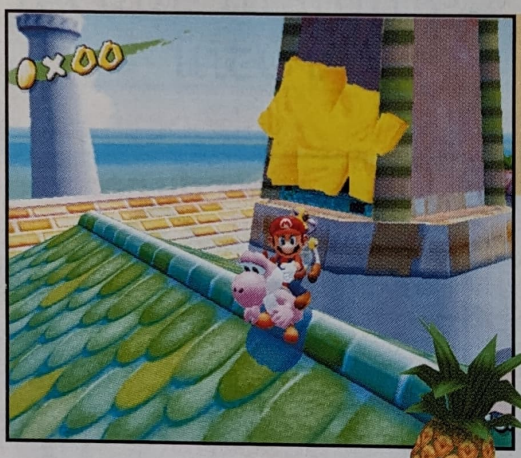
Vous pouvez cracher du jus après avoir avalé un fruit. Pg. 26

NOTE ! Les Yoshi de l'Ile Delfino ne supportent pas l'eau.

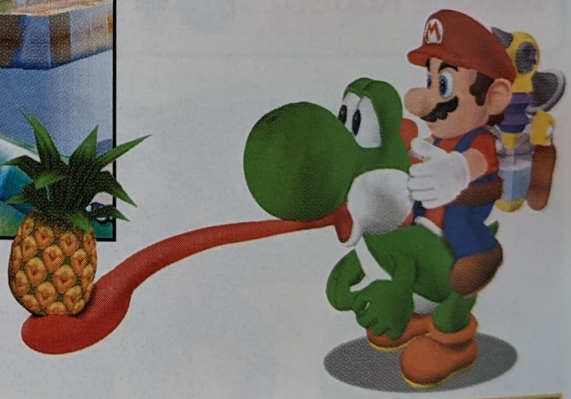
Comment faire un bon nectar !

Le réservoir de nectar en bas à droite de l'écran se remplit quand Yoshi avale un fruit. Appuyez sur R pour recracher le nectar. Utilisez pour contrôler la direction de votre jet. L'effet du tir dépend du type de fruit avalé. Essayez plusieurs sortes de fruit et testez les différents résultats. Si Yoshi a faim, il repartira chez lui.

Réservoir de nectar



Le nectar peut-il servir à autre chose que de tirer sur vos ennemis... ?



Fruit

Yoshi adore les fruits ! Mais plutôt que de le nourrir avec, Mario peut également shooter dedans comme dans un ballon de foot ou les lancer. Cela peut servir dans certaines situations, alors essayez pour voir...

Les objets sur l'île

Les Soleils

Ils concentrent l'énergie solaire et rayonnent sur toute l'île pour lui fournir son énergie. Mario peut accéder à de nouveaux niveaux en trouvant ces Soleils.

Les pièces

Les pièces sont disséminées sur l'île. Trouvez-les pour remonter le niveau d'énergie de Mario. Que se passe-t-il quand Mario réunit 100 pièces...?

Les pièces bleues

Ramassez une pièce bleue pour regagner deux points d'énergie. Ces pièces très rares peuvent également intéresser une certaine personne de l'île...

Les pièces rouges

8 pièces rouges sont cachées dans chaque niveau, et chacune d'elles restaure deux points d'énergie. Collectez-en 8 avec la même vie pour obtenir un Soleil.

Bouteilles d'eau

Ces bouteilles remplissent le réservoir de J.E.T. Les petites bouteilles remplissent le réservoir de moitié, tandis que les plus grosses le remplissent complètement.

Champignons verts

Trouvez un de ces champignons magiques pour gagner une vie. Ils remplissent également le niveau d'énergie de Mario et le réservoir de J.E.T.

De l'Aéroport à la Place Delfino.

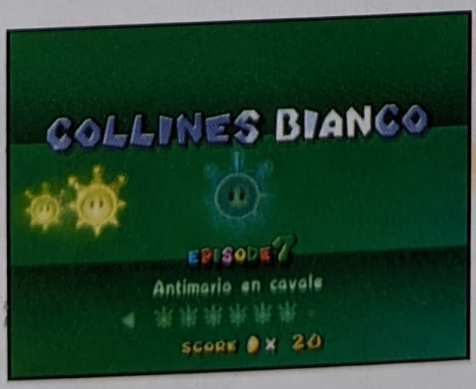
C'est à l'Aéroport que vous rencontrez J.E.T pour la première fois. Grâce à son aide, nettoyez la piste et récoltez votre premier Soleil.
En arrivant sur la Place Delfino, écoutez bien tous ses conseils et utilisez sa puissance pour mettre un peu d'ordre sur l'île.

PLACE DELFINO

NOTE ! Toutes les parties sauvegardées débutent sur la Place Delfino.

Trouvez les Soleils pour accéder aux épisodes suivants

Résolvez les problèmes de chaque stage et trouvez le Soleil pour accéder à l'épisode suivant.



Il y a plusieurs épisodes dans chaque stage. Terminez-les tous !!

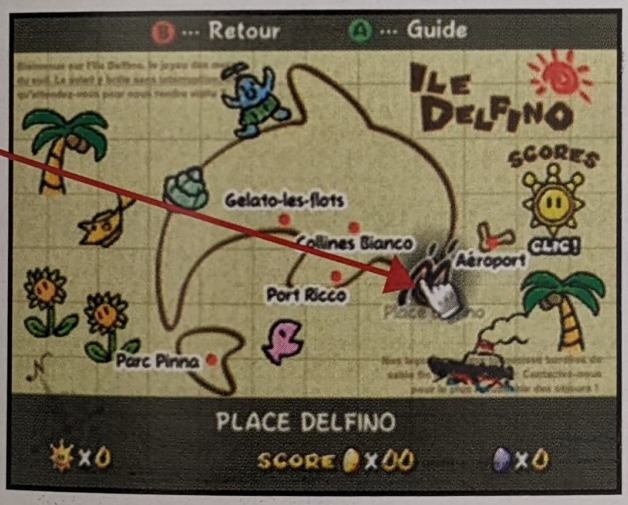
Consulter le guide de la région

Appuyez sur Z pour voir la carte pendant une partie.

Afficher la carte avec Z

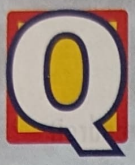
Utilisez pour déplacer le gant de Mario sur la carte. Lorsqu'il pointe un endroit spécifique, le nombre de Soleils et de pièces collectés s'affiche en bas de l'écran. Appuyez sur A pour voir un descriptif de la zone. Sélectionnez SCORES pour voir le total de Soleils ramassés et d'autres informations relatives aux scores.

Gant de Mario



Appuyez sur Z ou B pour retourner à l'écran de jeu.

Conseils aux voyageurs en difficulté

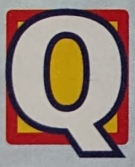


Comment faire pour accéder aux nouveaux stages ?

La quiétude de l'Ile Delfino est troublée par une série de problèmes. Enquêter sur ces problèmes et réussir à les résoudre devrait ouvrir l'accès à de nouveaux stages. N'oubliez pas de parler le plus fréquemment possible aux insulaires, ils vous fourniront souvent des indices intéressants. Quand vous êtes sur la Place Delfino, prêtez attention aux B.I.U.D, les bulletins d'information d'urgence de l'Ile Delfino. Les dernières informations s'affichent en bas de l'écran.

NOTE !

Il paraîtrait que les tags multicolores en forme de M sont la clé de cette aventure. En avez-vous déjà rencontré ?



Je ne sais pas comment vaincre les ennemis.

La technique de base est de leur sauter sur la tête. Mais Mario peut également en venir à bout en les aspergeant avec de l'eau. Vous pouvez également tenter de lancer des objets sur certains d'entre eux.
Les Boss et les autres ennemis spéciaux ne peuvent être vaincus que grâce à certaines techniques, alors essayez de combiner plusieurs mouvements pour trouver le point faible de vos adversaires.

J'ai du mal à trouver les Soleils !

Voici certaines techniques pour les découvrir.

- Passez tous les obstacles pour atteindre le point où se trouve le Soleil.
- Si un ennemi cache le Soleil, vous devez le vaincre.
- Répondez aux exigences de certaines personnes pour obtenir des Soleils.
- Trouvez les 8 pièces rouges avec la même vie.
- Trouvez des objets cachés dans des endroits secrets.

Chaque stage de l'île, à l'exception de la Place Delfino, possède plusieurs épisodes. Finissez chacune de ces aventures pour gagner un Soleil. Certains épisodes sont plus difficiles que d'autres, alors plutôt que de persister, il vaut parfois mieux tenter de terminer d'autres épisodes plus faciles et revenir ensuite à l'endroit qui vous pose problème.

NOTE !

Les noms de chaque épisode apparaissent quand vous entrez dans un stage ou à l'**écran de pause**. Ces titres peuvent parfois vous donner des indications sur l'endroit où le Soleil se trouve ou sur la manière de l'obtenir.

Mario est tout sale ! Il faut le nettoyer !

Vous savez déjà que J.E.T peut venir à bout de la pollution, n'est-ce pas ? Eh bien les effets de l'eau marchent également sur Mario, allez donc faire un tour dans l'eau pour le nettoyer ! Vous pouvez également effectuer un Saut en Vrille pour le débarrasser de toutes ses saletés !

La lumière du jour sur l'île est parfois aveuglante...

Puisque Mario retrouve progressivement les Soleils éparpillés sur l'île, le ciel de l'Ile Delfino retrouve peu à peu sa luminosité légendaire. Si vous avez les yeux sensibles, il va vous falloir rapidement de bonnes lunettes de soleil. Trouvez le vendeur de lunettes de la Place Delfino pour pouvoir reposer vos yeux. Pour enlever les lunettes et voir normalement, retournez simplement parler au vendeur.

A quoi servent les plaques que j'aperçois de temps en temps ?

Ce sont les couvercles de passages secrets. Faites une Charge au Sol au-dessus pour accéder aux tunnels. Ces tunnels souterrains permettent d'accéder à certaines zones et servent souvent de raccourcis.

Voilà ce que vous pourrez voir en entrant dans un tunnel. Placez-vous sous un couvercle et appuyez sur A pour retourner à la surface.

NOTES

[0102/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

[0102/NFR/GCN]

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* ou écrivez à Nintendo France Service Consommateurs – 1, Rue de la Croix des Maheux – 95031 Cergy Pontoise CEDEX

* 0,34 EURO par minute

[0602/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03-224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03-224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

[0102/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'eviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900-10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE